Programando a Interface do Usuário na Unity

Muito bem pessoal. Neste módulo, iremos aprender a criar a UI – Interface do Usuário para nosso game. Mas, o que vem a ser UI – User Interface (Interface do Usuário)?

UI nada mais é do que um termo muito utilizado para demonstrar como se darão as interações dos usuários (pessoas) com os softwares e/ou aplicativos.

Ao longo do tempo vem se percebendo a importância de se ter uma UI muito bem elaborada para garantir o engajamento e a interação mais rápida e fácil dos usuários. As empresas estão investindo muito no desenvolvimento de forma mais estratégica na navegação e interação dos usuários em seus sistemas e/ou plataformas.

A ideia deste conceito, é que os usuários sejam orientados cada vez mais por recursos visuais fáceis e simples de entender para concluírem de forma rápida suas ações e com muita praticidade.

Para uma UI – Interface do Usuário, quais são os principais elementos para a interface?

Podemos citar vários como:

Tipografia: ou fonte, é fundamental estar com fonte adequada em relação a seu tamanho, estilo de fonte, cor, etc, para que o usuário leia de forma clara

rápida.

Ícones: Aqui temos um grande potencial no desenvolvimento de UI. Cada vez mais usamos ícones para visualização e interações dos usuários. Podemos citar aqui vários como o Like, estrela para definir qualidade de atendimento ou de um determinado produto, etc.

Botões: os botões são componentes fundamentais para a UI, pois eles receberão as interações dos usuários. É muito importante usar botões com layout claro e objetivo para que os usuários saibam onde clicar de forma adequada.

Cores: As cores têm um papel fundamental em toda a UI para influenciar positivamente a experiência do usuário enquanto navega no sistema ou plataforma. É importante ter cores adequadas usando a paleta de combinação de cores para ter uma UI mais assertiva.

Layout: O desenvolvimento de um layout da UI adequado a plataforma que o sistema foi desenvolvido é fundamental, para garantir um boa experiência de navegação e principalmente a organização dos elementos, objetos, imagens, botões que estarão compondo o layout do sistema/plataforma.

UI – qual a melhor experiência para você?

Vamos ver agora alguns exemplos de layout para pensarmos qual das imagens passam uma melhor experiência para a visualização e interação do usuário:

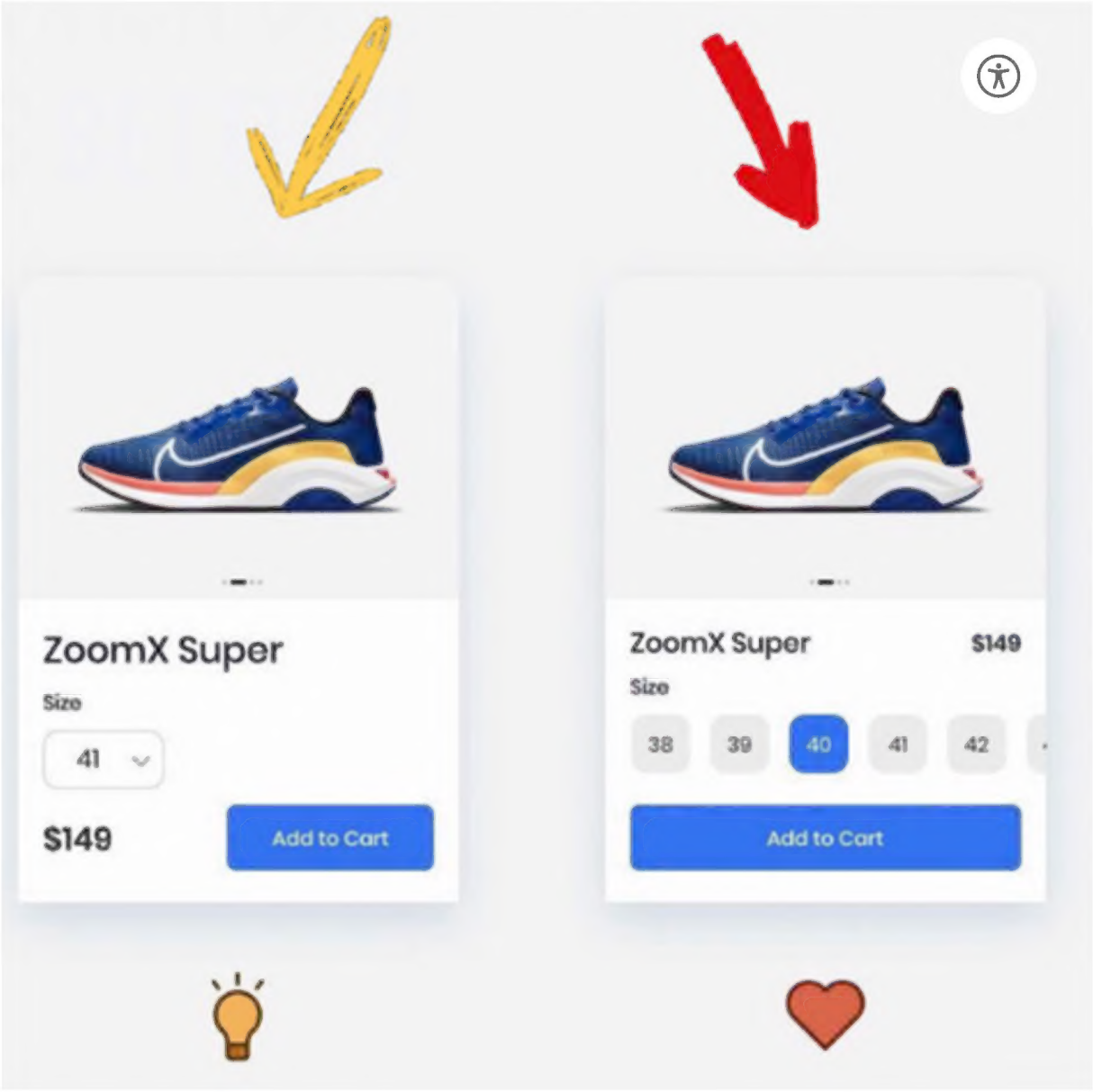

Imagem 1: UI – Interface do Usuário | Fonte: https://www.linkedin.com/posts/giannicolamontesano_ux-ui-activity-6859386239771009027-9NUd

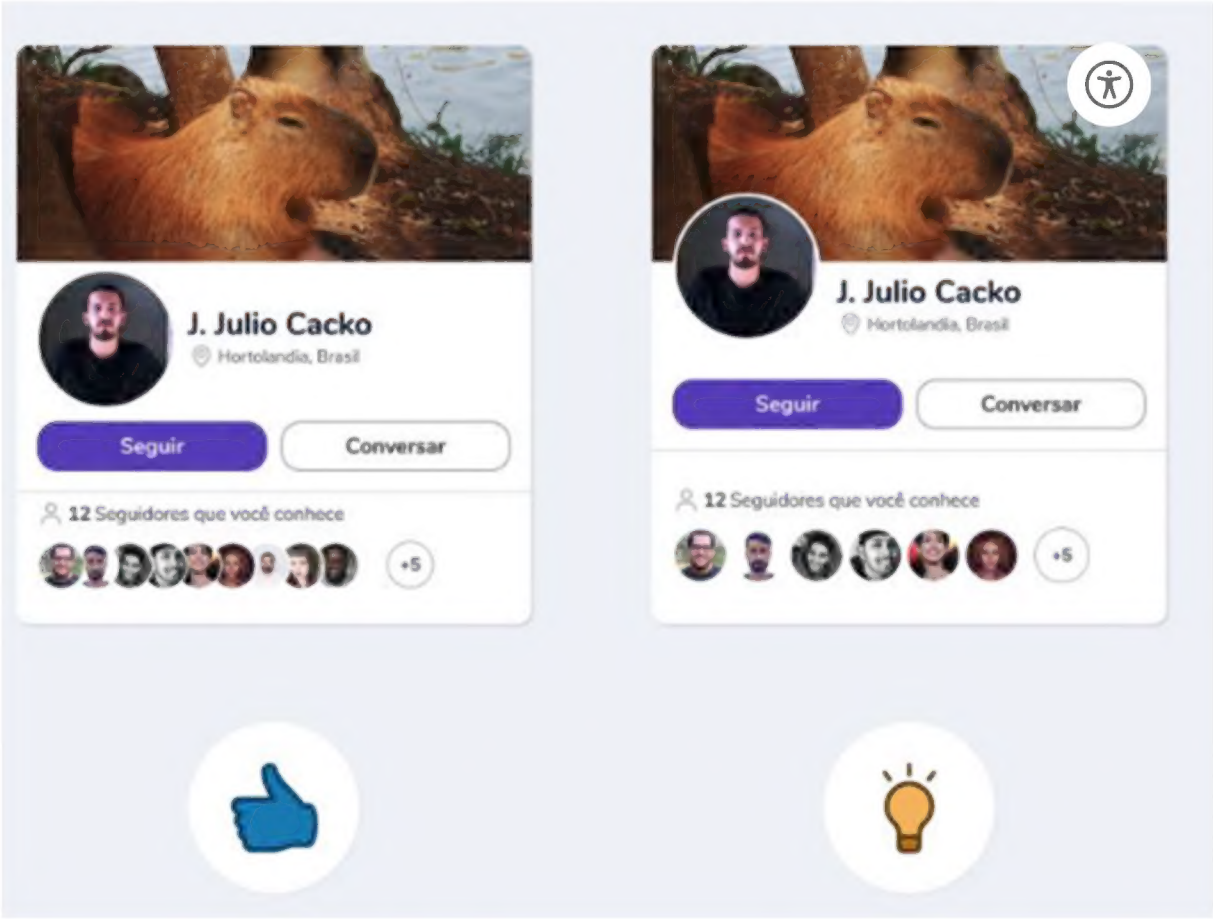

Imagem 2: UI – Interface do Usuário | Fonte: https://www.linkedin.com/posts/juliocacko_ux-ui-research-activity-6855833503980896256-4SSb

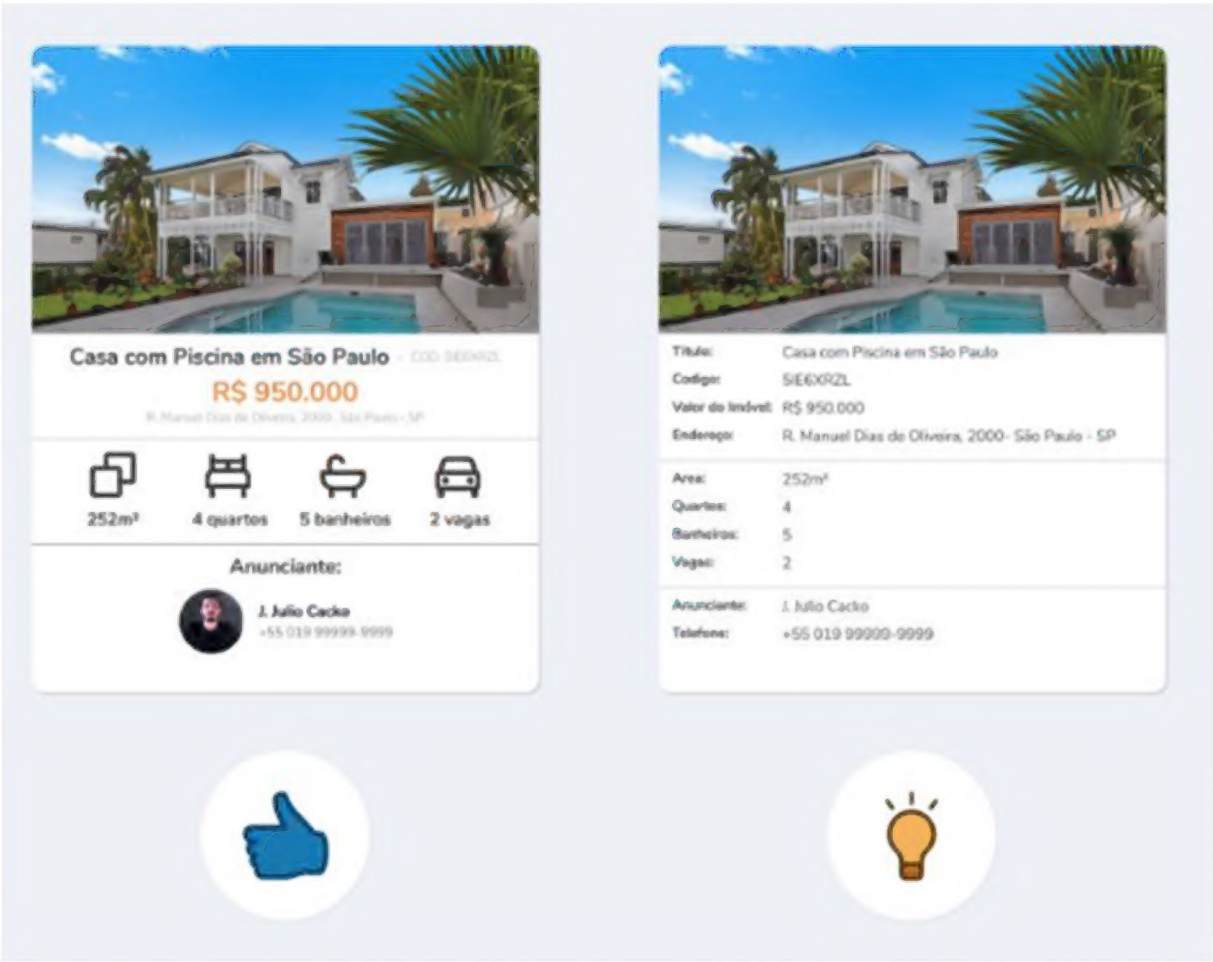

Imagem 3: UI – Interface do Usuário | Fonte: https://www.linkedin.com/posts/juliocacko_ux-ui-research-activity-6854763264128122880--lss

Podemos perceber que cada imagem tem um comparativo entre elas e podemos perceber pequenos detalhes que fazem toda diferença desde a fluidez para a interação do usuário, tipo da letra, posicionamento das imagens e ícones, cores, até o posicionamento das imagens.

Isso mostra a importância de se ter uma UI – interface do usuário em qualquer desenvolvimento que formos fazer, inclusive em games! É fundamental dentro dos games termos uma interface do usuário adequada e passe uma fluidez, clareza e interação adequada para que nossos gamers sintam-se engajados em continuar nos nossos games e principalmente divulgando também.

Dentro da Unity, o primeiro passo para se criar uma UI, é criando um CANVAS. Para criar o canvas na unity:

O primeiro passo é clicar com o botão direito do mouse no painel Hierarquia na área vazia e clicar em U.I. (Interface do usuário) e criar um CANVAS que nada mais é que uma espécie de LAYER em cima do nosso cenário.

O próximo passo é criar um painel para exibir as informações dentro do Canvas que é nossa interface do usuário.

Para isso, selecione o gameobject CANVAS no painel hierarquia, clique nele com o botão da direita do mouse e clique em UI e PANEL. Observação: este painel tem que ser dependente do gameobject CANVAS, ok?

Com este painel criado e selecionado, vá na barra inspector e coloque o nome Painelprincipal nele.

Ajuste a cor deste painel que nada mais é do que uma camada que irá aparecer em cima da nossa tela do jogo.

Vá no componente IMAGE e clique em color e escolha uma cor ou deixe ele como transparente. Mude no valor A(alpha). Coloque ZERO para clique totalmente transparente.

Atividade Extra

Acesse o vídeo em https://www.youtube.com/watch?v=YpuimX2UmJc e conheça mais detalhes sobre UI e a diferença entre UX / UI e UI DESIGN.

Referência Bibliográfica

UNITY, Software. Site do Produto.

https://unity.com/pt/

https://docs.unity3d.com/Manual/UnityManual.html

https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/

Ir para exercício